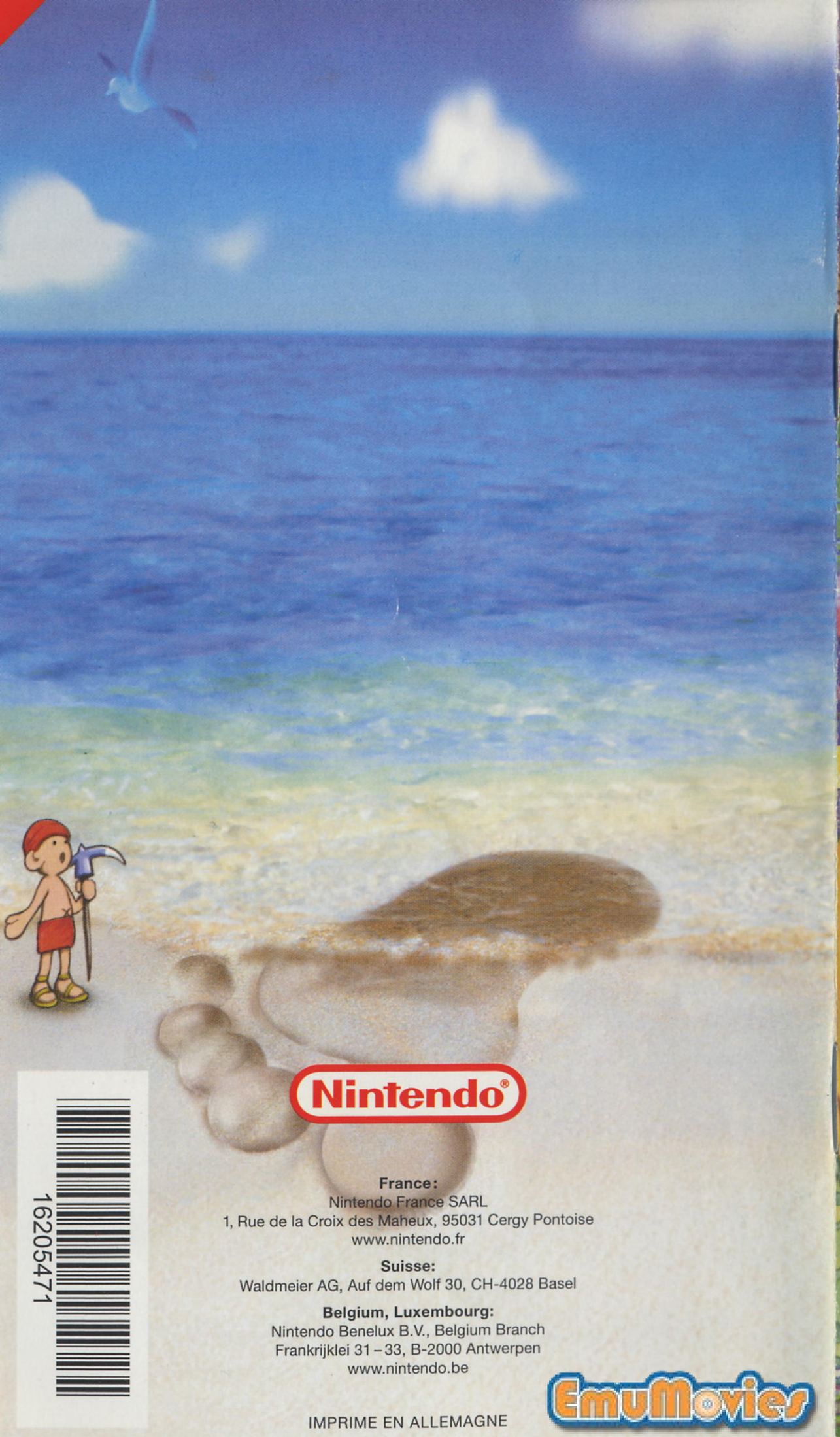


France :
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE

EmuMovies

16205471

IM-DOL-GKDP-FRA

Doshin the Giant™

MODE D'EMPLOI

NINTENDO GAMECUBE™

Art. Nr. 1620547 M (08.02) [0102/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Merci d'avoir choisi le disque DOSHIN THE GIANT™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre système Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et la hotline. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

1 Joueur

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

Carte mémoire
Nécessite 40 blocs
(sans photos)

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Nintendo®

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR PARAM ET NINTENDO.
© 2002 NINTENDO.

SOMMAIRE

La légende du géant ♥ 4
Commandes relatives à Doshin ♥ 6
Commandes relatives à Jashin ♥ 8
Le principe du jeu DOSHIN THE GIANT ♥ 10
Commencer à jouer ♥ 12
L'écran de jeu ♥ 14
Actions du géant ♥ 16
Les villages et leurs habitants ♥ 20
Spécificités géographiques de l'île de Barudo ♥ 22
Comment faire grandir le géant ♥ 24
Comment utiliser la carte ♥ 25
Boîtes ♥ 26
Le coucher du soleil ♥ 27
L'écran de pause ♥ 28
Questions & Réponses ♥ 30

LA LEGENDE DU GEANT

L'île de Barudo est une île tropicale qui n'apparaît sur aucune carte. D'après une légende très ancienne, cette île fut la scène d'une aventure extraordinaire.

La légende du géant venu de nulle part.

Ce géant mystérieux apparaît à l'aube et disparaît au coucher du soleil. Toutefois, il réapparaît toujours le jour suivant.

Ce géant est doté de nombreux pouvoirs étranges. Par exemple, il est capable d'absorber les sentiments des humains et grandit proportionnellement à la haine ou l'amour que lui portent les villageois.

Sodoru

Ce personnage est le témoin de l'histoire. Il vous fait part des événements qui se produisent sur l'île. Bien qu'il dispose de précieuses informations, il est relativement peu bavard. Vous n'obtiendrez de lui que de vagues conseils destinés à aider le géant.

Le géant

Créature mystérieuse qui apparaît à l'aube, le géant grandit en recevant les émotions des villageois. Il peut se transformer soit en « Géant d'Amour » (Doshin) soit en « Géant de Haine » (Jashin), deux êtres totalement opposés.

Les insulaires

Il s'agit des habitants de l'île de Barudo. Considérant les actes du géant, tantôt ils l'aiment, tantôt ils le détestent.

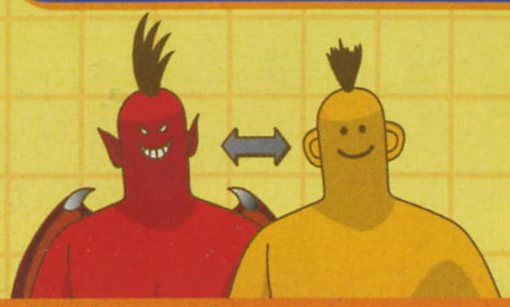
Le géant peut atteindre une taille vraiment impressionnante pendant le jour. Mais le lendemain, il reprend systématiquement sa taille normale.

Vous êtes séduit par l'idée d'incarner un géant et d'apparaître chaque jour sur l'île de Barudo ?

Jetez un œil aux alentours et tentez votre chance. Pour grandir, il vous faut créer des collines et montagnes ou aider les villageois. Mais profitez-en aussi pour vous promener et apprécier le paysage.

Je suis impatient de voir apparaître le géant. Vivement le lever du soleil !

COMMANDES RELATIVES A DOSHIN



START/PAUSE

Afficher l'écran de pause

P. 28

Bouton L

Se transformer en Géant de Haine (Jashin)

Stick directionnel

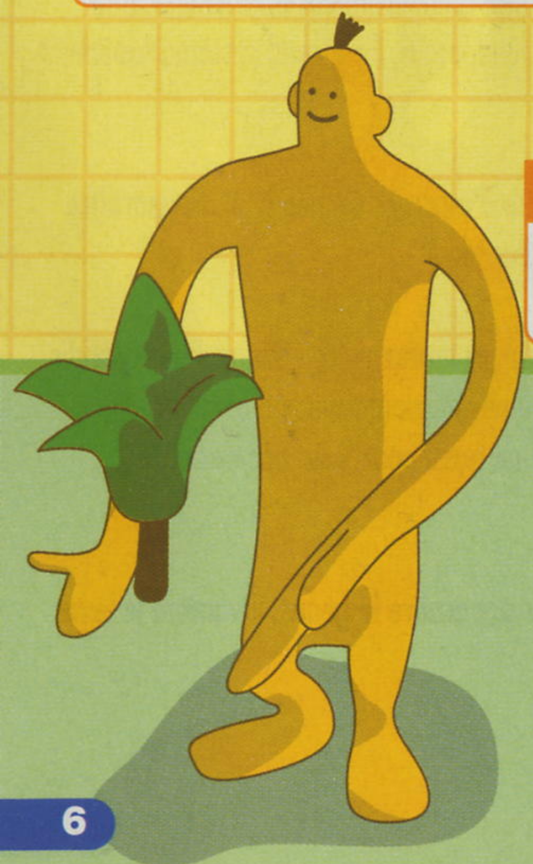
Se déplacer
Poussez légèrement le Stick directionnel pour vous déplacer lentement.

Manette +

Zoomer
Pour un zoom avant, appuyez sur haut sur la manette + .
Pour un zoom arrière, appuyez sur bas sur la manette + .

Stick C

Déplacer la caméra (perspective)



Pour ramasser un objet tel qu'un arbre, une habitation ou un villageois, placez-vous devant et appuyez sur A.

Relâchez le bouton pour déposer l'objet.

Lorsqu'il se déplace, le géant continue de porter l'objet, même si vous relâchez le bouton.

Prenez votre site préféré en photo.

P.16

Bouton B

Sauter
Le sol sera plus ou moins enfoncé selon la puissance du saut.

Bouton R

Prendre une photo

Bouton Z

Activer ou désactiver la carte

Bouton Y

Baisser le sol

Bouton X

Lever le sol

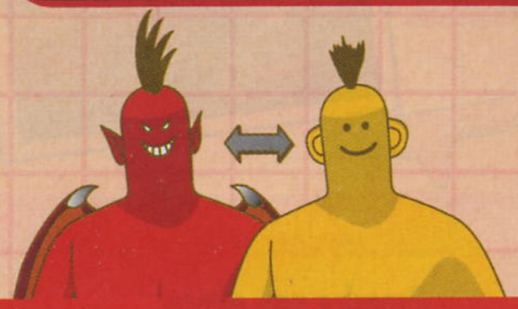
Si vous appuyez sur Y ou X tout en poussant , vous pouvez lever et baisser le sol alors que vous marchez.

Bouton A

Attrapez un pan de terre en appuyant sur A et poussez en arrière pour soulever le sol.

Quand le géant a atteint une certaine taille, il vous suffit d'appuyer simultanément sur Y et X pour niveler le sol.

COMMANDES RELATIVES A JASHIN



Bouton L

Se transformer en Géant d'Amour (Doshin)

Stick directionnel

Se déplacer

Poussez légèrement le Stick directionnel pour vous déplacer lentement.
Jashin peut se déplacer plus rapidement que Doshin.

Manette +

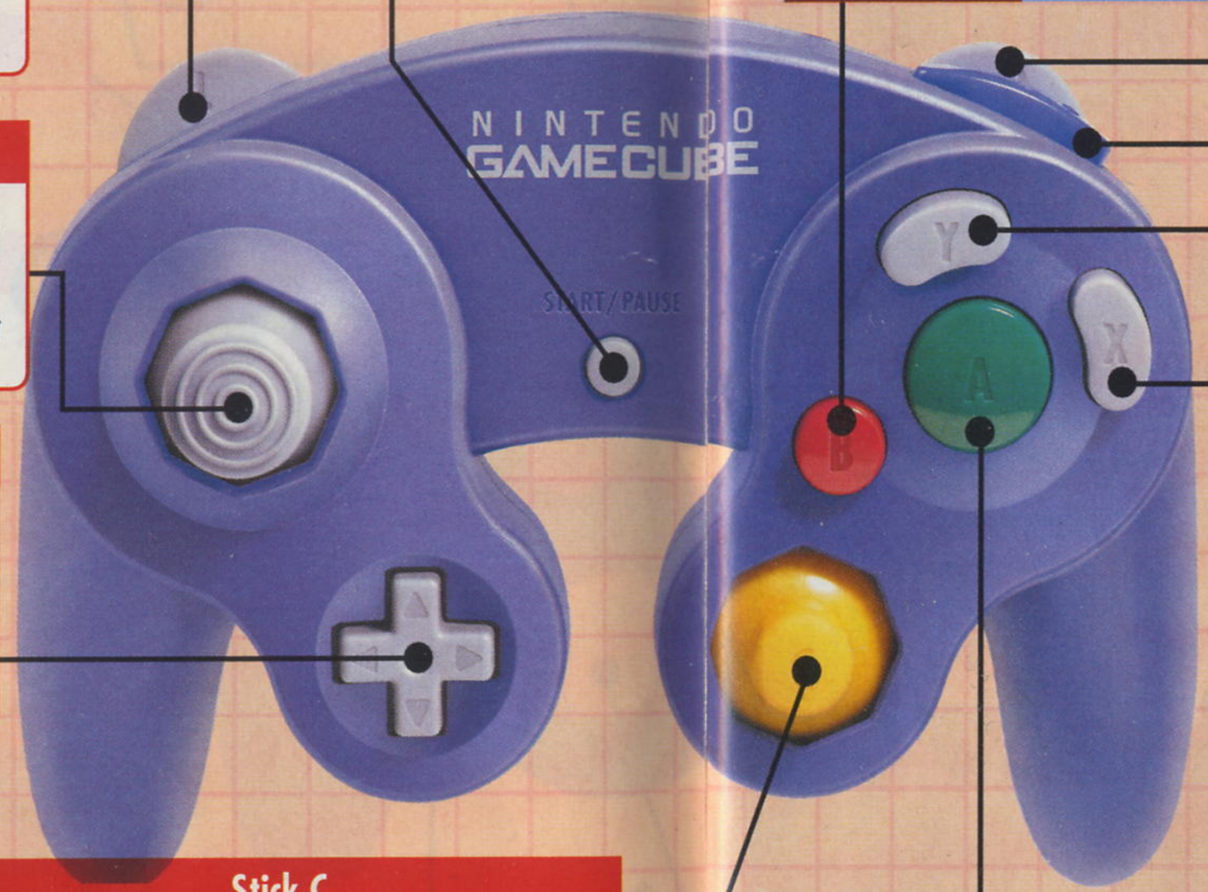
Zoomer

Pour un zoom avant, appuyez sur haut sur la manette + .
Pour un zoom arrière, appuyez sur bas sur la manette + .

START/PAUSE

Afficher l'écran de pause

P.28



Stick C

Déplacer la caméra (perspective)

Pour tirer des Ondes de Choc, appuyez sur A tout en poussant .

Cette technique vous permet de détruire des objets situés devant vous et de modifier le paysage.

Si vous souhaitez tirer des Ondes de Choc en continu, maintenez le bouton A enfoncé.

Bouton B

Sauter

Le sol sera plus ou moins enfoncé selon la puissance du saut.

Jashin peut sauter plus haut que Doshin.

Pour voler, appuyez sur B tout en poussant .

Bouton R

Prendre une photo

Bouton Z

Activer ou désactiver la carte

Bouton Y

Baisser le sol

Bouton X

Lever le sol

Si vous appuyez sur Y ou X tout en poussant , vous pouvez lever et baisser le sol alors que vous marchez.

Bouton A

Frappez le sol des deux mains et détruisez les objets que vous touchez.

Quand le géant a atteint une certaine taille, il vous suffit d'appuyer simultanément sur Y et X pour niveler le sol.

Doshin the Giant™

LE PRINCIPE DU JEU

Dans ce jeu, vous incarnez un géant qui passe son temps à se balader sur l'île de Barudo et qui est libre de faire ce qu'il lui plaît.

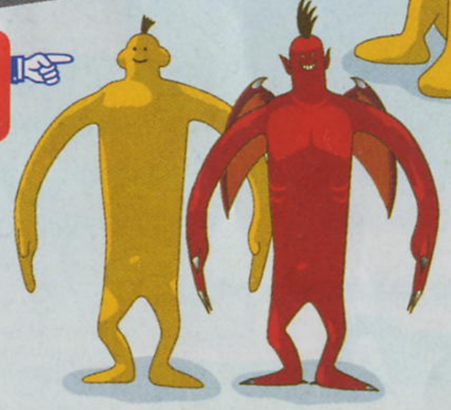
Vous pouvez modifier le paysage en levant ou baissant le sol,

aider les autochtones à développer leurs villages,

prendre une photo de votre site préféré ou,

vous asseoir et vous reposer,

vous transformer de temps en temps



et détruire tout ce qui se trouve sur votre passage !

MAIS AVANT TOUTE CHOSE, vous devez grandir !

Sur l'île, une journée dure environ 30 minutes.
Vous devez utiliser ce temps intelligemment.

Qu'est-ce que le géant peut faire en une journée ? P.16

Vous pouvez augmenter la taille du géant ! P.24

Vous pouvez contribuer au développement des villageois ! P.20

Vous pouvez explorer l'île ! P.22

COMMENCER A JOUER

Insérez le disque DOSHIN THE GIANT ainsi qu'une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans votre console. Fermez le couvercle puis appuyez sur le bouton POWER. Quand le titre DOSHIN THE GIANT apparaît à l'écran, sélectionnez JOUER dans le menu puis appuyez sur A.

⚠ Lorsque vous aurez progressé dans le jeu, vous aurez accès aux options suivantes en retournant à l'**écran titre** : ALBUM PHOTO, LIVRE DU GEANT, MONUMENTS et EFFACER LES DONNEES.
P.28

- Sélectionner
- A Confirmer
- B Annuler

SAUVEGARDE DES DONNEES DE JEU / UTILISATION DE LA MEMORY CARD (carte mémoire)

COMMENT SAUVEGARDER LE JEU

Lorsqu'une journée s'achève sur l'île de Barudo, le jeu est automatiquement sauvegardé sur la Memory Card (carte mémoire). Vous avez également la possibilité de le sauvegarder à tout moment en appuyant sur START/PAUSE afin d'accéder à **l'écran de pause** puis en sélectionnant QUITTER ET SAUVER.

A propos de **l'écran de pause** P.28

Remarques concernant l'utilisation de la Memory Card (carte mémoire)

- ★ La Memory Card (carte mémoire) doit être insérée dans le Slot A.
- ★ La Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot A doit être dotée de 40 blocs libres en vue de la sauvegarde du jeu (sans sauvegarder les photos) .
- ★ Avant de commencer le jeu, veuillez suivre les instructions qui s'affichent à l'écran et créer un fichier pour ce jeu sur la Memory Card (carte mémoire). (Si un fichier existe déjà, toute nouvelle progression dans le jeu y sera automatiquement sauvegardée.)
- ★ Lorsque vous avez fini de jouer et sauvegardé les données, vous pouvez continuer le jeu à n'importe quel moment.

⚠ Veuillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

OPTIONS

Sélectionnez OPTIONS dans **le menu principal** si vous souhaitez modifier les paramètres ci-dessous. Utilisez pour changer les paramètres et validez en vous positionnant sur ACCEPTER puis en appuyant sur A.

★ SON

Vous avez le choix entre STEREO ou MONO.

★ VIBRATION

Vous pouvez activer (MARCHE) ou désactiver (ARRET) la fonction vibration intégrée à la manette.

★ METHODE

Si vous le souhaitez, vous pouvez changer les paramètres par défaut de la manette. Par exemple, si vous choisissez l'option MAINTENIR, Doshin pourra porter un arbre (ou tout autre objet) sans que vous n'ayez à maintenir enfoncé le bouton A. En appuyant de nouveau sur A, il déposera l'objet. (Cette option ne concerne pas Jashin).

EFFACER LES DONNEES

Si vous sélectionnez EFFACER LES DONNEES 1, toutes les données sauvegardées pour « Doshin the Giant » seront supprimées, à l'exception de ALBUM PHOTO (P.16) et MUSEE (P.28). Si vous sélectionnez EFFACER LES DONNEES 2, toutes les données sauvegardées pour « Doshin the Giant » seront supprimées, à l'exception de ALBUM PHOTO.

LANGUE

Utilisez le Stick directionnel pour sélectionner la langue de votre choix puis appuyez sur le bouton A pour valider.

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

⚠ Les données effacées ne peuvent plus être récupérées, soyez très prudent lorsque vous supprimez des données.

⚠ Après avoir effacé les données de jeu, vous pouvez reprendre le jeu depuis le début.

L'ECRAN DE JEU

Carte

C'est une prise de vue générale de l'île de Barudo. Vous pouvez y voir la position actuelle du géant ainsi que l'emplacement des villages. Le paysage évolue en fonction des actions du géant.

⚠ Vous pouvez agrandir la carte en appuyant sur START/PAUSE.

Description détaillée de la carte. P.25

EDIFICE PREHISTORIQUE (POINT DE DEPART)

L'ÉDIFICE PRÉHISTORIQUE peut être déplacé d'un endroit à un autre. Le jour suivant, le nouvel emplacement de cet édifice sera le nouveau point de départ.

Messages

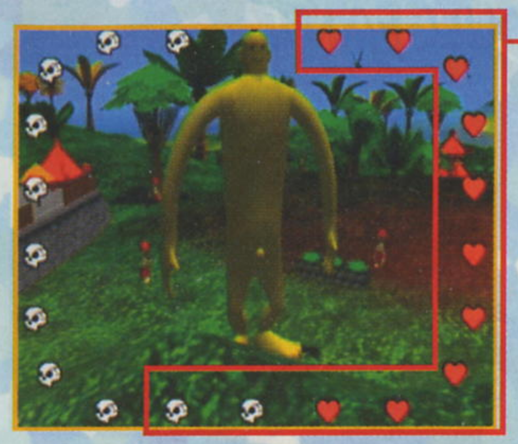
Tous les précieux conseils que Sodoru vous donne s'affichent ici. Ses conseils doivent susciter votre plus vive attention.

Villageois et icones de souhait

Les villageois demandent au géant d'exécuter diverses actions représentées par des icones telles que ou . Ils expriment également leurs sentiments par des ou des , selon les actions du géant.

Informations sur les icones de souhait P.20

Informations sur les cœurs et crânes P.24



Cercle des émotions

Suivant vos actions, des cœurs ou des crânes apparaîtront autour de l'écran sous forme de cercle. Le géant grandit lorsqu'un cercle complet, uniquement composé de crânes ou de cœurs, se dessine.

Comment faire grandir le géant P.24

⚠ Appuyez sur START/PAUSE pour afficher votre progression.

COMMENT CHANGER LA PERSPECTIVE

En modifiant la position de la caméra, vous pouvez vous rapprocher ou vous éloigner du géant. Vous pouvez utiliser cette technique pour observer les alentours mais aussi pour éviter que le géant n'écrase les villageois et leurs habitations. Recherchez la perspective qui vous convient le mieux.

Déplacer la caméra (perspective)

Zoom avant

Zoom arrière

Dans ce genre de situation, déplacez la caméra à l'aide du et de la manette + .

Doshin vu de loin...

ou de très près...

REMARQUE

Les pages suivantes contiennent des informations importantes. Lisez-les attentivement !

ACTIONS DU GEANT

MARCHER

Poussez dans la direction vers laquelle vous souhaitez vous déplacer

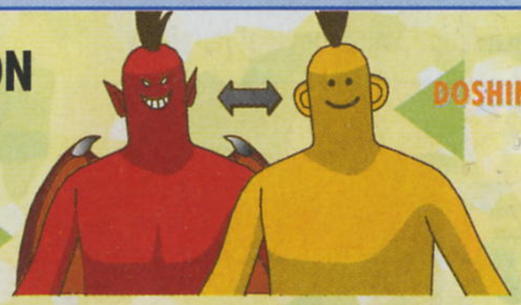
ACTIONS COMMUNES

Si vous poussez le Stick directionnel légèrement, le géant se déplacera d'un pas lent. Utilisez cette technique pour avancer prudemment dans les zones habitées. Si vous trébuchez sur un objet ou si vous sentez que vous tombez à la renverse, poussez rapidement de haut en bas pour vous maintenir en équilibre.

REMARQUE La vitesse de déplacement du Géant de Haine (Jashin) est nettement supérieure à celle du Géant d'Amour (Doshin).

TRANSFORMATION DES GEANTS

L



A tout moment, vous pouvez transformer Doshin en Jashin et vice-versa. Doshin est un « Géant d'Amour » jaune et gentil. Jashin est un « Géant de Haine » rouge et méchant.

PRENDRE UNE PHOTO

R

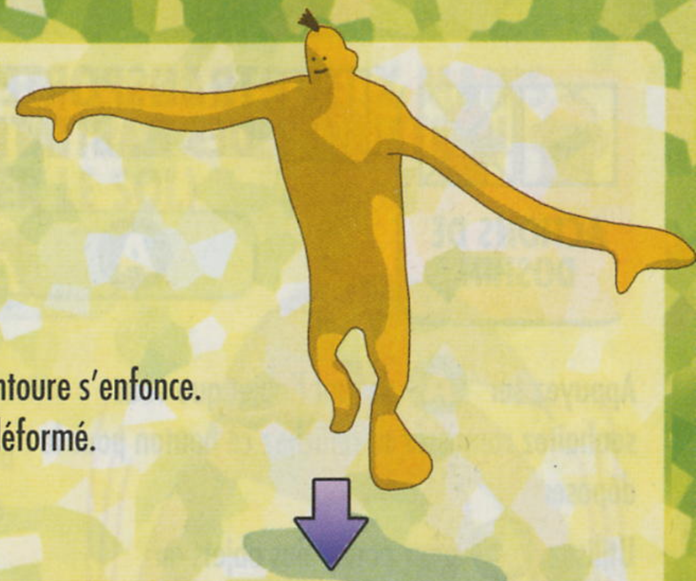
Vous pouvez prendre une photo en appuyant sur R pendant le jeu. Si vous sélectionnez ALBUM PHOTO sur **l'écran de pause**, toutes les photos que vous avez prises s'affichent et vous pouvez alors supprimer celles dont vous ne voulez pas.

Album Photo P.28

SAUTER

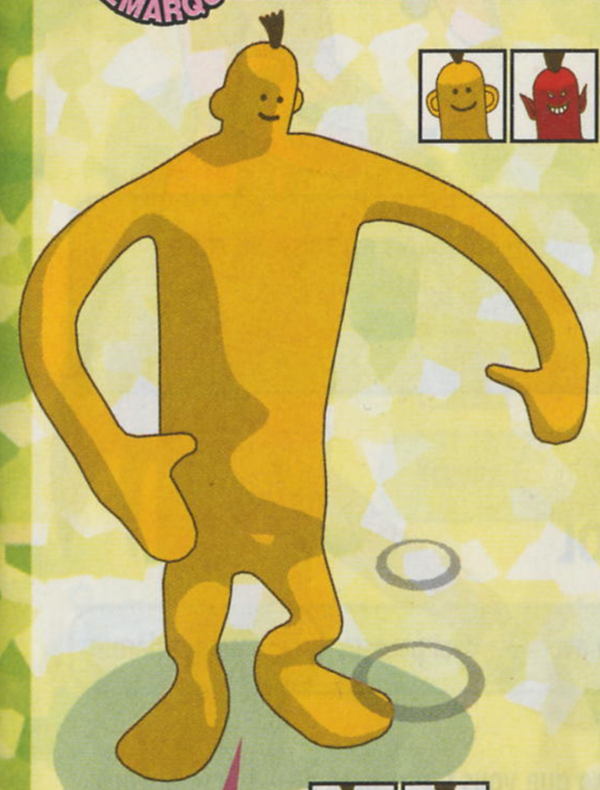
B

Lorsque le géant saute, le terrain qui l'entoure s'enfonce. Plus le géant est grand, plus le sol sera déformé.



REMARQUE Jashin peut sauter plus haut que Doshin.

LEVER ET BAISSER LE SOL



Y baisse le sol

X lève le sol

REMARQUE Le géant est capable de lever et baisser le sol tout en marchant. Pour cela, maintenez Y ou X enfoncé et déplacez-vous à l'aide du .

APLANIR COLLINES ET MONTAGNES

L'étendue de terre pouvant être levée ou baissée dépend de la taille du géant. Plus il est grand, plus cette surface devient importante.

Appuyez simultanément sur Y et X.

REMARQUE Pour effectuer cette action, le géant doit avoir atteint une certaine taille.

ACTIVEZ OU DESACTIVEZ L'AFFICHAGE DE LA CARTE

Z

ACTIONS DE DOSHIN

TRANSPORTER DES ARBRES, DES HABITATIONS ET DES VILLAGEOIS

A

Appuyez sur A devant l'objet que vous souhaitez ramasser et relâchez ce bouton pour le déposer.

Utilisez pour porter des objets en marchant. Tant que Doshin se déplace, il continue à porter cet objet même si vous relâchez A.

REMARQUE

Lorsque le géant jette des habitations ou des villageois au sol, il ne cause ni dommage ni blessure, et ce, quelle que soit sa taille.

LEVER LE SOL

Attrapez un pan de terre avec A et poussez en arrière.

La terre que vous tenez peut être levée. Si vous appuyez sur A tout en poussant en arrière, le sol continuera à s'élever jusqu'à ce qu'il atteigne une certaine hauteur.

ACTIONS DE JASHIN

FRAPPER LE SOL DES DEUX MAINS (POUR DÉTRUIRE DES OBJETS OU NIVELER LE SOL)

A

Si vous appuyez sur A alors que le géant est immobile, ce dernier frappera le sol de ses deux mains dans le but de détruire des habitations ou d'attaquer des villageois. Grâce à cette technique, vous pouvez aussi niveler le sol.

TIRER DES ONDES DE CHOC

Poussez dans n'importe quelle direction et appuyez sur A

Les Ondes de Choc vous permettent de détruire des objets qui se trouvent devant le géant. Ces ondes sont tellement puissantes qu'elles déforment également le paysage.

Tirez en continu en maintenant le bouton A enfoncé

VOLER DANS LES AIRS

B

Après avoir sauté avec B, poussez pour vous diriger dans les airs.

REMARQUE

Toutes les actions décrites pages 16-19 peuvent aussi être réalisées dans l'eau.

LES VILLAGES ET LEURS HABITANTS

La population de l'île de Barudo est relativement dense et, parfois, les habitants communiquent leurs souhaits au géant. Il existe cinq types de souhait. A chacun correspond une icone spécifique (icone de souhait). Vous pouvez concrétiser ces souhaits ou les ignorer. A vous de décider.

ICONES DE SOUHAIT

Les villageois désirent que vous plantiez des arbres à proximité. Apportez-leur des arbres de l'île.

Les villageois désirent que vous leviez le sol à l'endroit où cette icone apparaît. Cette action les rendra heureux.

Les villageois désirent que vous baissiez le sol à l'endroit où cette icone apparaît. Cette action les rendra heureux.

Un objet gêne la construction d'une habitation. Les villageois désirent que vous déplaciez cet objet.

Les villageois désirent que vous leur apportiez une fleur. Cette action les rendra heureux. Vous ne pouvez leur donner qu'une seule fleur à la fois. Lorsque vous leur offrez une fleur, vous pouvez aussitôt en faire fleurir une autre.

REMARQUE

Le géant semble avoir le pouvoir de faire pousser des fleurs en réunissant des arbres. Une seule fleur à la fois peut éclore sur l'île. Assurez-vous donc que la fleur que vous créez ne se fanera pas.

PROSPERITE DES VILLAGES

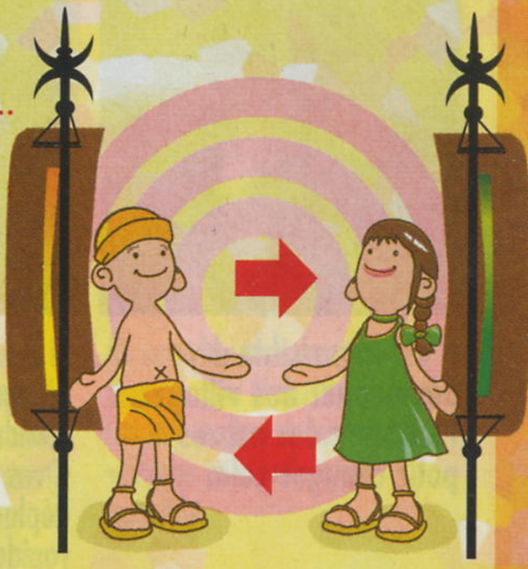
Un village est constitué de groupes d'autochtones qui cultivent leurs terres et construisent des habitations. Si vous concrétisez les souhaits des villageois, le village se développera et prospérera.

REMARQUE

Une musique omniprésente semble provenir des villages.

ECHANGE CULTUREL

Quatre tribus habitent l'île. Ces tribus se distinguent par la couleur de leurs vêtements et bonnets. Normalement, chaque tribu s'efforce de développer ses spécificités culturelles, mais un échange de cultures et connaissances se produit si le géant rassemble deux individus de tribus différentes. Dans ce cas, des monuments inconnus voient le jour.



MONUMENTS

Lorsque les villages ont atteint une certaine taille, les autochtones commencent à construire des monuments gigantesques. Il existe différents types de monument, leur style étant lié à la culture locale et aux contacts que les villageois ont eus avec le géant. Les monuments achevés sont sauvegardés dans MONUMENTS et dans MUSEE de sorte que vous pouvez les consulter à tout moment.

P.28

Essayez de faire voyager les autochtones afin de favoriser l'échange des connaissances et cultures.

REMARQUE

Pour que différents types de monument soient édifiés, il est indispensable que des villageois de cultures différentes se rencontrent. Si un couple se forme loin des villages, un nouveau village est susceptible de naître.

SPECIFICITES GEOGRAPHIQUES DE L'ILE DE BARUDO

L'île de Barudo est vaste et se caractérise par différents types de paysage. Le géant peut modifier le paysage afin de répondre aux besoins des villageois ou à ses propres envies.

ENVIRONNEMENTS TYPIQUES

Terres arides

Il est impossible d'y développer des villages. Plantez-y des arbres pour changer cela.

Terres fertiles

Si les arbres abondent, les villageois peuvent y vivre confortablement. Toutefois, si ces arbres viennent à être déplacés, le sol deviendra rapidement aride.

Mer

Si vous baissez le sol à outrance, la terre disparaît sous la mer. Inversement, si vous levez le sol, la terre finira par apparaître.

A PROPOS DES ARBRES

Les arbres sont le fondement d'un village florissant.

- Etant donné l'énergie verte que ces arbres dégagent, plus il y en a, plus la terre est féconde. Il est impossible de bâtir des habitations sans cette énergie verte.
- Après un certain temps, les arbres vieillissent et meurent. Les arbres plantés près d'un point d'eau semblent vivre plus longtemps.
- Les habitations des villages se délabreront en cas de pénurie d'énergie verte.

REMARQUE

L'île de Barudo jouit de ressources naturelles abondantes. Essayez d'interagir avec les animaux et végétaux. Peut-être en tirerez-vous un pouvoir immense. On ne se sait jamais...

A PROPOS DES FLEAUX NATURELS

L'île de Barudo a la chance d'être dotée d'une quantité abondante d'énergie naturelle. Cependant, cette chance peut donner lieu à de terribles malheurs puisqu'elle est parfois à l'origine de catastrophes naturelles.

LES DIFFERENTS FLEAUX NATURELS

Tornade

Les tornades emportent de nombreux objets et détruisent même les habitations. Peuvent-elles aussi affecter le géant ?

Eruption volcanique

Le sol se soulève brusquement et entre en éruption, crachant des rochers ardents. Les villages avoisinants sont ravagés par l'éruption.

Attaque des Néfastes

Ils sont la jalousie réincarnée. Les Néfastes volent les arbres qui entourent les villages et s'enfuient aussitôt.

Que faire en face d'un fléau naturel ?

REMARQUE

Lorsqu'un fléau dévaste l'île, vous devez immédiatement localiser son emplacement sur la carte et vous précipiter vers cet endroit afin de contrer la catastrophe.

Le géant est capable d'endiguer la plupart des fléaux. Vous devez intervenir très rapidement afin de limiter l'ampleur des dégâts.

COMMENT FAIRE GRANDIR LE GEANT

Pour grandir, il est indispensable qu'un géant absorbe les émotions (ou) des villageois. Le géant grandira rapidement s'il absorbe beaucoup d'émotions.

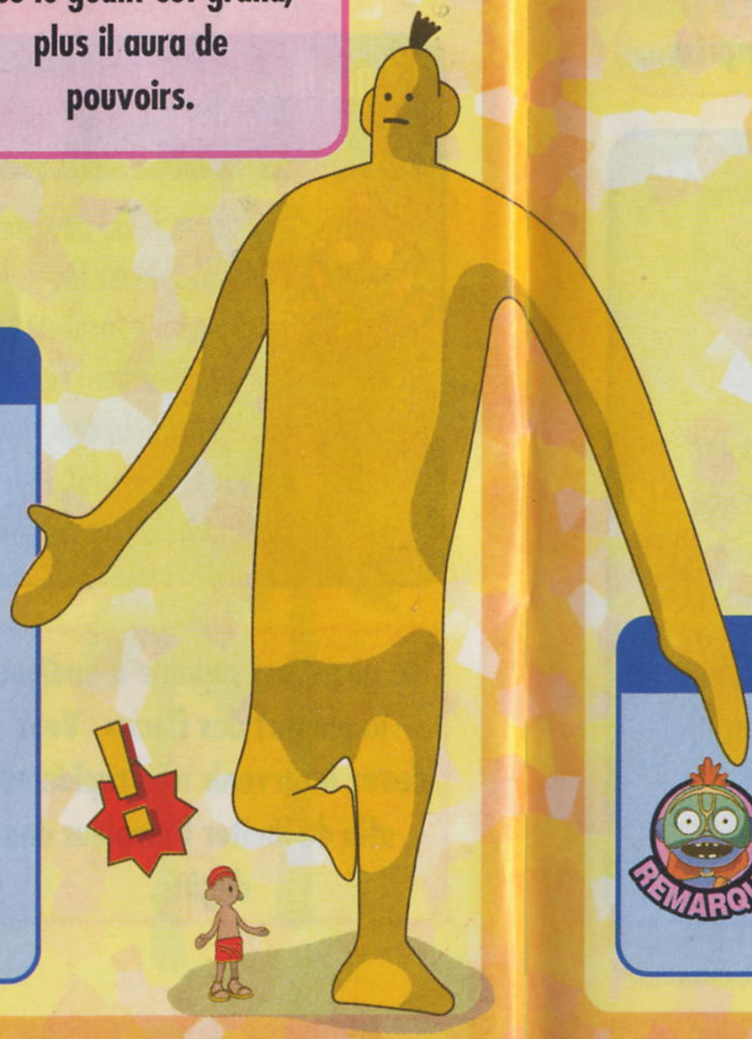
CŒURS ET CRANES

Le cœur représente l'amour, l'affection et la gratitude que les insulaires ont à l'égard du géant. En général, vous gagnez des cœurs lorsque vous exaucez les souhaits des villageois. Si le géant a concrétisé de nombreux désirs, il lui suffira parfois d'apparaître pour se voir attribuer des cœurs.

Le crâne représente la haine, la colère et la rancœur que les insulaires éprouvent à l'égard du géant. En général, vous obtenez des crânes lorsque vous détruisez des habitations et monuments. Si le géant a mené de nombreuses actions destructrices, il est possible que les villageois lui donnent des crânes dès sa venue dans le village.

Cercle des émotions P.15

Plus le géant est grand, plus il aura de pouvoirs.



Quand vous aurez considérablement grandi, faites attention où vous mettez les pieds !

REMARQUE

Lorsque vous aurez la taille d'un vrai géant, il vous sera difficile d'avoir vue sur vos pieds. Poussez légèrement et marchez d'un pas prudent afin de ne pas écraser les habitants ou leurs demeures. Si, par accident, vous marchez sur un villageois, il prendra tout d'abord la forme d'une fleur isolée puis deviendra un arbre qui soutiendra le village. Cette fleur isolée n'a rien à voir avec la fleur que les villageois réclament.

P.20

COMMENT UTILISER LA CARTE

Si vous appuyez sur START/PAUSE au cours du jeu, **l'écran de pause** qui contient un agrandissement de la carte s'affiche. A l'aide des symboles apparaissant sur la carte, vous pouvez repérer le géant, les villages et les endroits frappés par un fléau naturel.

Utilisez la carte lorsque vous ne trouvez plus votre chemin.

LES SYMBOLES DE LA CARTE

Position actuelle du géant et direction vers laquelle il se déplace.

Présence d'un village

Village avec un monument en construction

Village avec un monument achevé

Présence d'un fléau naturel

Présence d'une fleur

Comment vérifier si des événements importants ont lieu sur l'île de Barudo

REMARQUE

Lorsqu'un événement important a lieu sur l'île, une carte s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez agrandir la zone concernée en appuyant sur START/PAUSE pour afficher **l'écran de pause** puis en sélectionnant ZOOMER.

BOITES

Des boîtes apparaissent parfois sur l'île de Barudo. Quand le géant touche une boîte, celle-ci s'ouvre, libérant un objet. Ces boîtes peuvent contenir les objets suivants :

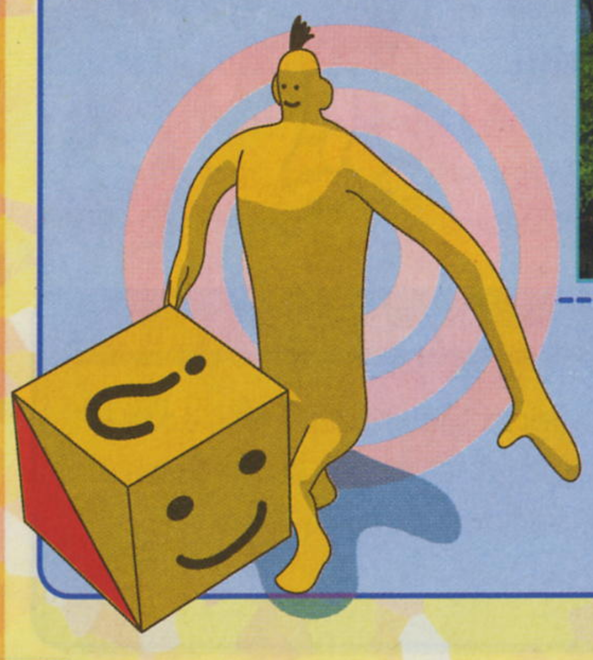
LES DIFFERENTS TYPES DE BOITE

Ces boîtes ordinaires, que vous trouverez généralement sous les maisons, contiennent un objet qui correspond au symbole figurant sur la boîte.

Ces boîtes spéciales tombées du ciel sont marquées du symbole ?. Impossible de savoir ce qu'elles contiennent.

REMARQUE

N'hésitez pas à soulever une maison si vous recherchez une boîte. Ouvrez les boîtes à l'endroit où vous les trouvez.



Le géant a trouvé une boîte sous une maison.

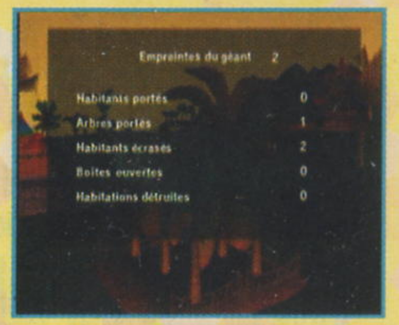
Les objets les plus utiles se trouvent dans des boîtes plus volumineuses. Malheureusement, elles sont parfois si volumineuses qu'un petit géant ne peut les ouvrir. Alors grandissez vite pour savoir ce que renferment ces boîtes !

LE COUCHER DU SOLEIL

Le géant apparaît à l'aube. Au coucher du soleil, ses forces le quittent et le géant finit par ne plus pouvoir bouger. Comme il disparaît en même temps que le soleil, les villageois se réunissent à ce moment-là pour lui dire au revoir. Cette cérémonie ultime marque la fin d'une journée sur l'île de Barudo. Et c'est ainsi que se termine une génération de géant.

EMPREINTES DU GEANT

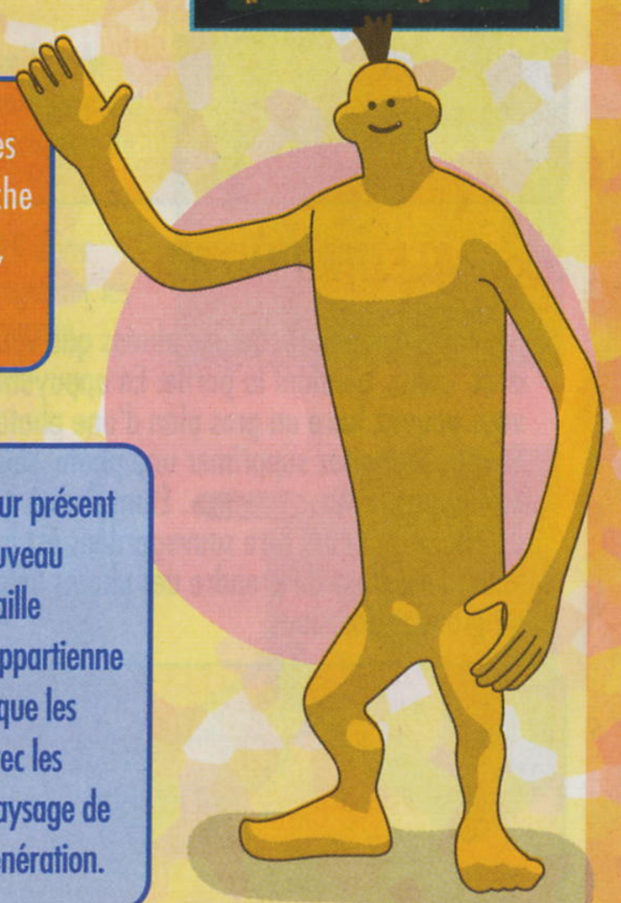
A la fin de chaque journée, les actions entreprises par le géant sont affichées et sauvegardées.



COMMENTAIRES DES VILLAGEOIS

Ici, les villageois discutent des actions réalisées par le géant le jour durant, en se basant sur les empreintes du géant. Prenez le temps d'examiner ces remarques et tenez-en compte le jour suivant.

⚠ Une fois que vous avez lu les commentaires des villageois, **le menu principal** s'affiche de nouveau. Si vous sélectionnez JOUER, une nouvelle journée commence.



REMARQUE

Le géant de la veille et le géant du jour présent sont deux créatures distinctes. Un nouveau géant apparaît chaque jour dans sa taille initiale. Bien que ce nouveau géant appartienne à une autre génération, les relations que les géants précédents ont entretenues avec les autochtones et leur influence sur le paysage de l'île sont transmises à la prochaine génération.

L'ECRAN DE PAUSE

Si vous appuyez sur START/PAUSE au cours du jeu, **l'écran de pause** s'affiche.

Sélectionner
A Confirmer B Annuler

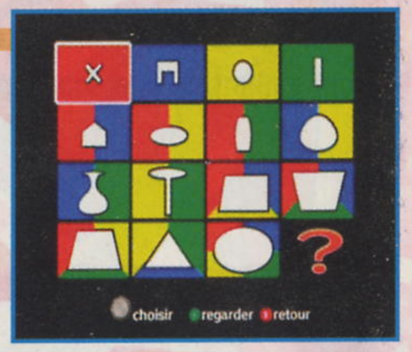
CONTENU DE L'ECRAN DE PAUSE

★ CONTINUER LE JEU

Cette option vous permet de quitter **l'écran de pause** et de revenir au jeu

★ MONUMENTS

Les monuments construits s'affichent ici, ceux en construction apparaissent sous forme d'ébauche. Les couleurs entourant chaque monument indiquent quel genre d'échange culturel préalable est exigé pour construire le monument. Si vous sélectionnez un monument terminé et que vous appuyez sur A, vous pouvez obtenir des explications détaillées ou examiner le monument sous tous ses angles à l'aide de .



MONUMENTS ET MUSEE

Il faut bien distinguer les MONUMENTS du MUSEE : le MUSEE affiche tous les monuments que vous avez créés alors que les MONUMENTS regroupent uniquement les monuments créés dans une même partie. Si vous sélectionnez EFFACER LES DONNEES 1 dans EFFACER LES DONNEES, MONUMENTS sera supprimé tandis que MUSEE sera préservé.

P.13

★ ALBUM PHOTO

Ici, vous pouvez afficher les photos que vous avez prises avec R pendant la partie. En appuyant sur A, vous pouvez faire un gros plan d'une photo sélectionnée. Si vous souhaitez supprimer une photo, sélectionnez-la puis appuyez sur Z. Etant donné que le nombre de photos pouvant être sauvegardées est limité, nous vous conseillons de prendre des photos uniquement lors de grandes occasions.

⚠ Chaque photo nécessite un fichier et quatre blocs libres sur une Memory Card (carte mémoire), outre les 40 blocs requis pour les données de jeu. Si vous utilisez une Memory Card (carte mémoire) dotée d'une plus grande capacité de stockage, vous pourrez prendre plus de photos.

★ LIVRE DU GEANT

Le premier géant qui apparaît sera considéré comme la première génération de géant. Ce livre contient des données sur tous les géants, de la 1ère à la 49ème génération. Les attributs et performances du géant sont divisés en 5 catégories et évalués sur la base de ce que le géant a accompli le jour durant. Utilisez A et pour parcourir cette liste.

★ MEMO DE SODORU

Vous pouvez y lire les messages importants de Sodoru. Il est judicieux d'y jeter un œil régulièrement car Sodoru vous donne chaque jour un conseil différent.

★ QUITTER ET SAUVER

Le jeu est sauvegardé là où vous vous êtes arrêté, après quoi **le menu principal** s'affiche. Vous pouvez alors continuer à jouer à partir de cet emplacement, en sélectionnant JOUER.

COMMENT SAUVEGARDER

IL EXISTE DEUX FACONS DE SAUVEGARDER LE JEU

1. Après avoir passé toute une journée sur l'île de Barudo, les données de jeu sont automatiquement sauvegardées dès que le calcul des empreintes du géant est terminé.

2. Si vous sélectionnez QUITTER ET SAUVER dans **l'écran de pause**, vous pouvez sauvegarder les données de jeu à tout moment de la journée, sans devoir attendre le coucher du soleil.

P.12

⚠ Au cours de la sauvegarde, ne touchez pas la Memory Card (carte mémoire) ni au bouton POWER. Sinon, vous risquez d'endommager la console ou la Memory Card (carte mémoire).

Doshin the Giant™

Questions & Réponses

Je n'arrive pas à grandir. Que puis-je faire ?

Vous devez davantage interagir avec les insulaires, sinon vous n'obtiendrez jamais assez de cœurs ou de crânes. Si vous voulez des cœurs, répondez aux icones de souhait qui s'affichent et satisfaites ces désirs. Si vous préférez les crânes, comportez-vous comme une vraie peste.

J'aimerais que les insulaires aient plus d'affection pour moi. Que me conseillez-vous de faire ?

Vous devez sans cesse satisfaire les désirs des villageois. Si vous leur apportez une aide continue pendant plusieurs générations, ils vous remercieront en vous donnant des cœurs lors d'une simple visite.

Comment puis-je contrer un fléau de la nature ?

Donnez-lui des coups de pied, des coups de poing et sautez dessus. Utilisez chacun de vos pouvoirs. Pour chaque catastrophe, vous devez trouver la technique qui vous permettra de la contrer. Essayez de l'endiguer de différentes façons. Au fait, il paraît que certains paysages sont protégés de certaines catastrophes. Si la même catastrophe se reproduit souvent, pourquoi alors ne pas modifier le paysage ?

A quel moment dois-je me transformer en Géant de Haine (Jashin) ?

A vous de décider ! Ceci étant dit, le Géant de Haine est plus efficace dans certaines situations, notamment quand vous souhaitez que les habitants construisent différents monuments, quand de terribles catastrophes naturelles se produisent ou quand les villages sont habités par des gens paresseux.

Pourquoi les insulaires s'arrêtent-ils parfois de travailler ?

Tout comme le géant, les villageois font des pauses. Ils s'arrêtent de travailler pour manger, jouer et dormir. Il s'agit d'un comportement tout à fait normal. Lorsque les villageois jouent, ils n'expriment aucun désir. Profitez donc de ce moment de répit pour découvrir l'île et vous reposer vous aussi !

Les arbres vieillissent et finissent par mourir. Que dois-je faire ?

Les arbres sont des êtres vivants. Leur durée de vie se prolonge lorsque vous les placez près d'un point d'eau. A ce propos, que faites-vous des arbres morts ? Ne les jetez surtout pas car ces arbres influencent positivement la floraison.

Pourquoi la fleur disparaît-elle immédiatement après son éclosion ?

Curieusement, vous ne pouvez faire pousser qu'une seule fleur à la fois. Si une fleur éclôt et disparaît aussitôt, cela signifie qu'il existe déjà une fleur quelque part sur l'île. Utilisez la carte pour la localiser.

Comment se passe l'archivage à partir de la 50ème génération ?

La 50ème génération est archivée dans le LIVRE DU GEANT comme une nouvelle génération. Cependant, pas de panique : votre influence sur l'île de Barudo sera préservée pendant des lustres.

Quelle est la signification des drapeaux hissés dans les villages ?

Ils témoignent du niveau d'échange culturel dans le village. Des drapeaux sont arborés lorsque le village se développe. Observez la couleur de ces drapeaux avec attention. Quand un village se développe dans une zone retirée, les autochtones se mettent alors à construire un monument.

Pourquoi les villageois construisent-ils toujours les mêmes monuments ?

Répondez-vous aux désirs des insulaires ? Pourquoi ne pas mettre les insulaires au contact des tribus des villages voisins ? Les différentes tribus se distinguent par la couleur de leurs vêtements. Elles échangeront très vite leurs connaissances et construiront de nouveaux monuments.

Quels sont les monuments qui n'apparaissent pas dans MONUMENTS ?

L'édifice préhistorique et les habitations ne sont pas affichés.

Ah, au fait, avez-vous remarqué qu'il existe différentes couleurs de fond dans MONUMENTS ? Ces couleurs sont importantes car elles ont un sens. A vous de trouver leur signification !

Est-ce que le géant peut se reposer ?

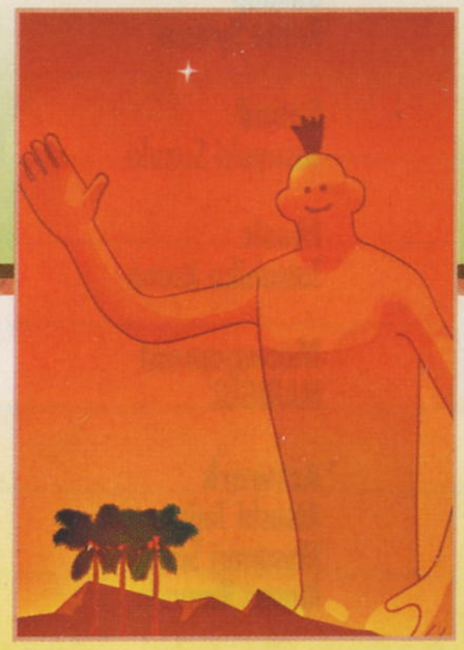
Bien sûr qu'il peut se reposer ! Il est libre de faire ce qu'il lui plaît sur l'île de Barudo. Savez-vous qu'il peut s'asseoir si vous appuyez simultanément sur A et B ? Pourquoi ne pas admirer le paysage du haut de la montagne ?

Que trouve-t-on au bout de la carte ?

La limite de ce monde est une vaste étendue de néant. Rien d'autre que du vide. Si vous vous y aventurez, je suis incapable de vous dire ce que vous y trouverez.

Que se passera-t-il après la construction du dernier monument ?

Désolé, mais je n'en sais pas plus que vous. Toutefois, j'ai entendu dire que quelque chose d'extraordinaire se produirait. Vous verrez bien...



Qui est cette femme que j'entends parfois ?

Toi aussi, tu l'entends. Je n'en ai pas la moindre idée mais je trouve sa voix charmante, pas toi ?

Remerciements

Game Design
Param

Programming
Giles Goddard

Graphic
Buildup
Prime System

Sound
Yasuyuki Suzuki

Music
Tatsuhiko Asano

Management
MARIGUL

Artwork
Atsushi Tejima
Masanori Sato
Masao Kamada

Debug Support
Yoshihito Ikebata
Mari Shirakawa

Special Thanks
Hiroko Suzuki
SUPER MARIO CLUB

Producers
Shigeru Miyamoto
Kenji Miki

Associate Producer
Tsutomu Koganezawa

Executive Producer
Satoru Iwata

FRENCH Localisation
Localisation Producer
Marcus Krause

French Translator
Pierre Sanchez
Angélique Blanchemaison

Testing Team
Maurice Tisdale
Nick Hooijer
Mattew Mawer
Angel Victoria
Andreas Dietz
Daniel Barsan
Boris Rabel

Voice Dubbing
Violet Media a division of
Multimedia-Software Marketing GmbH

NOE Lotcheck Group
Kai Neumann
Philipp von Knoblauch zu Hatzbach
Patrick Thieret
Frank Unterweger
Peter Ehlert
Mario Tommadich
Marcus Weis

NOE Artwork Group
Silke Sczyrba
Sascha Nickel
Martina Taxis
Jens Peppel
Antje Raßloff
Manfred Anton

Coordination
Kai Zeh
Maurice Tisdale
Nick Hooijer
Tanja Baar
Matthew Mawer

Notes

Notes

Notes

[0102/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

[0102/NFR/GCN]

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* ou écrivez à Nintendo France Service Consommateurs – 1, Rue de la Croix des Maheux – 95031 Cergy Pontoise CEDEX

* 0,34 EURO par minute

[0602/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 2 24 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 2 24 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?
APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'eviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

[0102/NBE-FR/GCN]